

METÁFORAS RECURRIENTES

EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL: EL TEMA DEL DOBLE *

GLORIA GARCÍA RIVERA

A. Planteamiento del tema

1. Interrelaciones literatura, imagen, imaginación
2. La imagen en su sentido plástico
3. La imagen en el sentido literario
4. Imágenes universales

B. Imágenes recurrentes de la literatura infantil y juvenil

1. Con qué sueñan los niños: el desarrollo de la imaginación
2. Una hipótesis de trabajo: el sistema complejo de imágenes en el niño
3. Una interpretación psicoantropológica: Lecouteux, Bajtin, Eliade
 - 3.1. Lecouteux o la visión chamánica del alma. historia y ramificaciones del doble
 - 3.2. Bajtin o la interpretación occidental
 - 3.3. Eliade y la analogía mítica cuerpo-casa-mundo

C. Estudio de casos: ejemplos de estas imágenes en la literatura infantil y juvenil

1. La identidad percibida: las imágenes cuerpo-casa-mundo en los cuentos tradicionales infantiles

* Esta conferência foi acompanhada pela projecção de imagens.

- 1.1. Prosopografía simbólica de los cuentos populares
 - 1.2. Aplicación a la bella durmiente y la casa del terror
 2. Sentido lúdico del cuerpo en los clásicos infantiles y juveniles
 - 2.1 Alicia, Gulliver y Bastián, o el tamaño reversible
 3. La identidad soñada o el doble. Imágenes del doble en la literatura infantil y juvenil
 - 3.1. El doble como alma externalizada
 - 3.2. El doble como agresor o monstruo
 - 3.3. El doble como animal
 - 3.4. Dobles del folklore específico infantil y de las leyendas juveniles contemporáneas (cocos y psicópatas, asustaniños y asustajóvenes)
 - 3.5. El doble como disfraz o máscara
 - 3.6. El doble como máquina o autómatas
 - 3.7. El doble como ayudante, guía o espíritu guardián
 - 3.8. El doble como sustituto paterno/materno
 - 3.9. El doble como pareja/ compañeros imaginarios
 - 3.10. El doble como sombra y como imagen
 - 3.11. Ejemplos de estas imágenes en clásicos infantiles y juveniles
 - 3.11.1. El caso del Mago de Oz
 - 3.11.2. Christine Noslinger
 - 3.11.3. Otros
 4. Imágenes del cambio o la transición de una personalidad a otra
- D. Profundización en el tema: los autómatas y la literatura juvenil (la ciencia ficción)
- E. Profundización en el tema: los autómatas y la literatura infantil (el maestro y el robot)
- F. Síntesis final y bibliografía

A. Planteamiento del tema

1. Interrelaciones literatura, imagen, imaginación

La literatura es un *sistema de imágenes*, y toda la construcción de una obra literaria, sea infantil o no, es la forma de armar o ensamblar una arquitectura donde entran los personajes, los motivos, las secuencias, etc. Esto es una formulación muy general o abstracta pero que del que conviene partir para *insistir en la obra literaria es un producto de la imaginación*, ya la entendemos al modo ilustrado, como una combinación ingeniosas de percepciones (por ejemplo, el centauro), o al modo romántico, como la facultad de crear mundos paralelos e independientes, por ejemplo el universo de Edgar Allan Poe.

2. La imagen en su sentido plástico

Ahora bien, cuando hablamos de imágenes debemos distinguir la distintos la planos conceptuales. Por ejemplo, está la imagen como icono, como representación plástica en forma de escultura, dibujo, ilustración, cómic, fotograma, etc., y es algo que no debíamos dejar de lado a la ligera, pues sabemos que la relación entre las artes visuales y la literatura han sido muy profundas, como demuestra Mario Praz en su libro *Mnemosine. El paralelismo entre la literatura y las artes visuales*, donde demuestra cómo el cuadro barroco, romántico o surrealista se relaciona con los poemas o creaciones literarias respectivas.

En el caso de la literatura infantil, piénsese en la influencia de la estética de Disney sobre los cuentos llevados a la pantalla, o en cómo asociamos ya, como dos caras de una misma moneda, a Dorothy del Mago de Oz con Judy Garland. Luego volveremos sobre el poder de la seducción de la imagen plástica, pero quede claro que, por ejemplo las ilustraciones del propio Lewis Carroll y John Tenniel, no son un discurso aparte de

la propia obra infantil, sino, en todo caso, *un discurso paralelo*, del que echaremos mano.

En efecto, nótese la diferencia entre la imagen mucho más desgarrada de Alicia en Lewis Carroll, respecto a la imagen edulcorada del filme de dibujos animadas de Disney, rubia, de cara dulce, etc. donde efectivamente lo surrealista, el nonsense, etc. desaparece en gran medida para dar paso a una versión colorista y «amable» de la historia:

3. La imagen en el sentido literario

Si la iconografía pictórica estudia la forma en que se plasman los temas, por ejemplo, la representación de Cristo en los iconos bizantinos, el arte ortodoxo o la pintura del Renacimiento, *la iconología literaria*, al modo en que por ejemplo la tienen en un magnífico libro de Theodoro Ziolkowski, *Imágenes desencantadas*, se aplica al estudio de la imagen en los distintos niveles. Es decir, la imagen (1) tomada como tema (el caso de D. Juan Tenorio, la figura del seductor de mujeres) o (2) imagen asociada a *motivos* concretos (el fantasma que aparece, el convidado de piedra) y (3) a veces también como símbolo o imagen del relato a la que se le confiere un valor especial (la imagen del retrato que aparece una y otra vez en el *Retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, representando el alma profunda del protagonista).

Finalmente, también existe (4) la acepción retórica, la imagen como figura retórica, que se alterna con la metáfora, y que todos conocemos.

Pues bien, sin profundizar más en el debate teórico de estos conceptos, nos vamos a centrar en lo que interesa para esta conferencia, es decir, *examinar si hay algunas imágenes, motivos, metáforas o símbolos que se repitan en la literatura infantil, y ahora hago estas nociones casi sinónimas, y de qué naturaleza puedan ser, y qué aportaciones teóricas nos ayudarían a escudriñar en ellas.*

4. Imágenes universales

Luis Vax, el experto en literatura fantástica, dice en uno de sus libros que el imaginario popular, el imaginario individual y el imaginario literario coinciden en una gran proporción, dicho de modo más claro, que el ser humano, a pesar de su desbordante imaginación, no es tan original como parece, y que una y otra *usan los mismos mimbres, aunque salgan cestas distintas*. Por ejemplo, Ziolkowski analizaba el tema de las estatuas y los retratos animados, como luego veremos, y encontraba los mismos elementos por doquier: en mitos griegos sobre estatuas de dioses que andan, en leyendas medievales, como el relato de Venus y el anillo, en narraciones románticas como El Beso de Bécquer, en leyendas folklóricas de todo tipo sobre esculturas o iconos de Cristo o la Virgen que hacen cosas, por no hablar de los autómatas o máquinas dotados de vida, como la Olimpia de Hoffmann, Frankenstein, los robots siniestros de la ciencia ficción, etc, en fin, vemos que desde Ovidio hasta nosotros hay un extenso hilo de Ariadna que nos hace ver que *las representaciones o imágenes tan dispares en realidad parten o conducen a sitios semejantes*.

B. Imágenes recurrentes de la literatura infantil

Creo que, con ayuda de Bruno Bettelheim, podemos establecer la hipótesis de que la imagen que más la interesa al niño y al adolescente es *la de sí mismo*, la de su *identidad (egocentrismo)*. Qué es, quién es, quiénes son los otros: de eso hablan los cuentos, de las apariencias y de las falsas apariencias, de los héroes y heroínas y de los impostores, de las brujas que se disfrazan, de las pruebas con las que se logra una identidad ansiada, etc.

Ahora bien, el niño, como dice Bettelheim, necesita proyectar o externalizar sus conflictos, poner orden en el caos, separar de forma nítida los impulsos destructivos y el amor, lo que quiere y lo que aborrece, la que es madre y la que es ma-

drastra. Por eso sorprenderá que la psicología y la antropología sean los pilares que voy a utilizar para explicar un *grupo de imágenes muy universalizadas sobre la percepción de la identidad por parte del niño*, que, siguiendo con la necesidad del *pensamiento concreto*, tiene mucho que ver con la percepción de su propio cuerpo y con la necesidad de fantasear. Ahora concretaremos.

1. Con qué sueñan los niños: el desarrollo de la imaginación

Para los psicólogos clásicos, la imaginación no tenía demasiada buena prensa en la medida en que se tomaba como un apartamiento de la realidad.

Desde el cognitivismo y los estudios sobre creatividad, el enfoque ha cambiado. Ahora se está estudiando el desarrollo de la imaginación desde una perspectiva más amplia, y se está viendo que los llamados mundos privados de la infancia, lo que los niños hacen con sus juguetes, las historias y papeles que se inventan jugando toda una tarde, no son «residuos» de una actividad imaginativa más o menos intensa, sino *piezas esenciales en su desarrollo intelectual y psicoafectivo*, es decir, *los niños habituados a imaginar desarrollan mejores habilidades sociales y cognitivas, tienen mayor poder de concentración, o son menos agresivos, según algunos estudios de campo*.

La imaginación es, de este modo, una pantalla en blanco que revela las preocupaciones, la biografía o el ambiente de una persona. A este respecto, Silvey y Mackeith, dos psicólogos, estudiaron cerca de una centena de casos sobre lo que ellos llamaron *paracosmos*, es decir, *narraciones documentadas* de niños que en su día escribieron como juego sobre islas o países inventados, compañeros imaginarios, aventuras de toda clase, etc., y que luego los psicólogos estudiaron a fin de examinar cómo estos «mitos personales» seguían interesándoles e influyendo en la vida de adulto. Hubo casos en que los niños inventaban hasta lenguajes propios, como la gramática ktu, inventada por un niño, Jeremy, de 13 años.

Con ese material Silvey y Mackeith hicieron un análisis y una clasificación. Primero, encontraron que algunos temas se repiten, así, los *animales* y *juguets* como centros de fabulación (el imperio de los peluches, el reino de los gatos, etc.); segundo, muchos paracosmos tenían la forma de países imaginarios; tercero, había una gran variedad de fantasías infantiles que, revocadas por el adulto, producían sensaciones contradictorias, por ejemplo, a menudo se percibía como algo secreto y, en ocasiones, extraño y obsesivo. No me sustraigo a adelantar ya algunas extrapolaciones literarias: muchos de los grandes autores de libros infantiles, como Lewis Carroll o Andersen, encajan en este perfil primero del niño que fantasea y crea *paracosmos*, como esta isla imaginaria de un niño de 9 años que está en el libro de Cohen-MacKeith.

Y que tiene una relación especial con juguetes, animales o compañeros imaginarios; y me vale también para libros juveniles, pues no podemos olvidar la imagen de Robert Louis Stevenson escribiendo en la mesa de su casa y para su chico «La Isla del Tesoro» a partir de un mapa de una *isla imaginaria* que confiesa él que le sirvió de motor para escribir toda la novela.

Las novelas suelen ser precisamente los documentos que quedan de los paracosmos que imaginan los niños; finalmente, el *distanciamiento* que sienten algunos adultos cuando se enfrentan a sus ensoñaciones infantiles, nos lleva al tema de lo *siniestro*, del cuarto de los ratones, de los asustaniños, es decir, de todo aquello *oculto en la infancia*, como el miedo a la oscuridad o tantas otras cosas, que *atrae y repele* a la vez, que fascina y aleja, algo así como la *literatura fantástica y de terror*.

2. Una hipótesis de trabajo: el sistema complejo de imágenes en el niño

Como hemos dicho citando a B. Bettelheim, el niño no es capaz de racionalizar sus afectos o sus fobias y las plasma en un *sistema bipolar de valores*, de carácter muy sensorial y afectivo,

algo así como decía Lorca, es bueno lo que es blando o dulce o luminoso, y percibo como malo lo que es hosco o hace daño o es oscuro. De ahí la metonimia en los cuentos entre bueno-bello-sano y malo-feo-enfermo. Pues bien, el niño va a organizar su afectividad y también su forma de percibir y conocer el mundo a través de un *complejo sistema de imágenes*, con varios focos o centros (hemos seleccionado algunos para estudiarlos:

a) la identidad percibida como real, el yo visible (el mundo de la vigilia): el cuerpo, y sus expansiones, la casa y el mundo;

b) la identidad soñada o fruto de la ensoñación, el yo invisible: el doble y sus manifestaciones (los compañeros imaginarios, los aparecidos, fantasmas, pesadillas, viajes al más allá, metamorfosis, vuelos nocturnos...);

c) el cambio o transición de una personalidad a otra, : el sueño, el disfraz o máscara, los lugares para cambiar de umbral (el espejo, pozo, el desván...), otros medios (el elixir, Dr. Jekyll y Mr. Hyde).

3. Una interpretación psicoantropológica: Lecouteux, Bajtin, Eliade (desde un punto de vista psicosocial)

Estamos en una cultura que tiene una visión muy paternalista del niño, y a menudo roussoniana, es decir, el niño sería un ser más o menos puro, y es la sociedad la que va manchándole y degradándole.

Sin embargo, el *niño no es un ser puro*, más bien es un ser egoísta, lógico por otra parte; y que se ve atraído por facetas de la realidad que el adulto no comprende y que (como bien observó Freud, lo arrinconaba con cierta prevención), eso es lo que llamamos «lo siniestro». Ciertamente, Caperucita Roja es un cuento que se puede entender, Barbazul, en cambio, parece que es un cuento que nada tiene que ver con la infancia, sin embargo, el motivo de la despensa prohibida, la fascinación por el

mal y otros elementos, todo eso, parecen motivos suficientes para la imaginación infantil, y podría justificar el que este tipo de historias que se salen del canon atraiga a los niños.

3.1. *Lecouteux o la visión chamánica del alma*

Veamos una explicación que creo convincente. El profesor francés *ha documentado en textos literarios y tradicionales* la vinculación de figuras como las hadas, brujas, fantasmas u hombres lobo a una concepción del alma que hunde sus raíces en el chamanismo y en las creencias griegas más antiguas, es decir, que está lejos de la visión cristiana dualista entre *cuerpo/alma*. Aquí vamos a hablar de un sistema complejo, como de cajas chinas, donde cuerpo y alma (o las distintas clases de alma) tienen su autonomía, hasta el punto de que el alma puede transportarse fuera del cuerpo, en ciertas condiciones (el vuelo chamánico).

Para los chamanes, hay una dualidad entre el cuerpo, el yo visible, y un yo invisible que adopta distintas formas y nombres (doble, sombra, imagen o réplica, aire — *pneuma* —...) pero que puede *externalizarse del cuerpo* y «viajar», y que se manifiesta plenamente en estados como el sueño o el trance. Es más, según los chamanes, hay tres clases de almas: el alma interior, que reside en los huesos y no abandona al hombre más que en el momento de la muerte, la segunda no está fijada al cuerpo y puede dejarlo durante el sueño sin que el durmiente lo sepa, y la tercera se separa del cuerpo en el momento de la muerte y puede mostrarse en forma de fantasma.

En resumen, el alma no es única ni indivisible, por eso no puede extrañar que los egipcios, pero también pueblos asiáticos actuales como los *tarajas* de Filipinas, hagan un doble enterramiento: el cadáver, pero también la efigie (en el caso de los egipcios, la momia y la imagen del difunto tallada en el ataúd).

Para estas gentes, la simplificación cuerpo/alma no tiene mucho sentido, por ejemplo, en muchos pueblos está muy extendida la superstición de no dejarse retratar o fotografiar,

porque se entiende que quien tiene tu imagen o doble, también tiene poder para actuar sobre él (magia negra).

Según Lecouteux, la herencia común a griegos y romanos, o celtas y germanos es esta visión chamánica del alma y de sus manifestaciones. Entre éstas estarían los motivos que incluyen Muertos, Aparecidos, Fantasma, Pesadillas, Metamorfosis, Brujería, Vuelos Nocturnos y Viajes al Más Allá.

Historia del doble

En otras culturas el doble adopta diversas formas. Por ejemplo, el *ka* egipcio, que es como la imagen o sombra del difunto; el daimon griego es, como decía Sócrates, esa voz interior o yo oculto, que podemos identificar con la conciencia pero que en el caso griego se le da una entidad propia y autónoma, como ocurre también con el *genius* romano. Todo esto se reprime con la Ilustración, pero vuelve a partir del Romanticismo. Por poner un ejemplo de resonancia literaria, Lorca, al hablar del flamenco, decía que tal o cual persona tenía «duende», y de una persona desagradable se dice en Andalucía que es «malaje» es decir que tiene «mal ángel».

Ramificaciones del doble

La muerte libera los Dobles; el *alter ego* físico da un aparecido, el otro yo psíquico se transforma en fantasma. Los dos conservan su capacidad de metamorfosis animal, pero uno se manifiesta en sueños y puede actuar como pesadilla, mientras que el otro aparece en la realidad como ser material. Pesadilla y cambio de forma tienen que ver también con la esfera de los vivos, y se atribuyen a las brujas. Los viajes del Doble al más allá, a la morada de los antepasados difuntos o a la de los espíritus y los dioses, se ven secularizados, diabolizados, y dan lugar al vuelo nocturno de las mujeres maléficas, las que parten de noche por los aires tras Diana y Herodiada, o también las que siguen a doña Abundia [*dame Abondel*] y entran con nocturnidad en las casas.

Así que el Doble no muere con el cuerpo, no se corrompe como éste, y ésa sería la explicación de los fantasmas y los aparecidos, así como la raíz de la necromancia.

Además, el Doble es capaz de transformarse y ése sería el origen de las historias de hombres lobo y de las metamorfosis en animales, de uno mismo o de otro.

El Doble es independiente en cuanto el cuerpo descansa, y sale a dedicarse a sus ocupaciones o a realizar los deseos de su poseedor y ésa sería la explicación de las peregrinaciones nocturnas y diurnas de brujas y magos, de los viajes extáticos de santos y místicos.

Las almas separadas de los cuerpos tienen poderes que deben ser conciliados con las dádivas que los vivos ofrendan para reconfortarlos y aplacar sus rencores, recuerden los rituales mejicanos de las comidas en los cementerios.

3.2. *Bajtin o la interpretación occidental*

Bajtin estudió *el carnaval como forma de expresión popular durante la Edad Media y el Renacimiento*, y halló que los mismos principios, D. Carnal y D^a Cuaresma, articulaban *un amplio sistema de imágenes*: serio/cómico, lo superior espiritual/lo inferior corporal, lo cotidiano/lo festivo. Las manifestaciones del cuerpo (véase Gargantúa y Pantagruel) se asociaban pues, a lo lúdico, a las transgresiones (comer, beber, etc), a la cultura de la plaza pública, las comilonas, los juegos dramáticos más disparatados (cf. Fellini), y que todo ello se contraponía a la cultura oficial, seria, espiritualizadora (es decir, negadora del cuerpo).

No es de extrañar, pues, que la figura clásica del Despe-luzado, el niño que no controla su cuerpo, aparezca como primera figura chocante que, por supuesto, atrae a los niños, como tantos otros personajes infantiles (Huckleberry negándose a llevar zapatos). Heidi, Nills Holguerson, Pippi son contrapuntos que parecen estar reclamando una conciliación de estos contrarios.

3.3. *Eliade y la analogía mítica cuerpo-casa-mundo*

El gran historiador de las religiones entendió perfectamente que las grandes culturas y sistemas de creencias elaboraron no mitos separados sino *constelaciones míticas*, como la relación serpiente-luna-aguas-mareas-mujer-toro...

Una constelación mítica no tan patente a primera vista, es la que él explica en su libro *Lo sagrado y lo profano*, y se refiere a las representaciones *cuerpo-casa-mundo*. En la cultura oriental sí son patentes las correspondencias, en la cultura occidental es precisamente *en la literatura infantil donde encontramos los ejemplos más evidentes*, como veremos más adelante.

El Zigurat mesopotámico era claramente una casa del dios, con sus escalones, celdas interiores, etc. Es una *casa que comunica con el cielo*, es decir, vemos la dimensión casa-cosmos, y se acomoda también a la idea de comunicación con el dios por medio del sacerdote, el zigurat es como una casa que se asemeja a una montaña porque ahí arriba es donde viven los dioses (vemos la idea de lo vertical). Otros mitos y leyendas etiológicas explican una serie de montañas o laderas como el cuerpo de un gigante acostado (las *siete colinas* del Rihn), o la tumba de un titán, es decir, en posición horizontal. Por tanto, vemos que las correlaciones cuerpo-casa-cosmos son muy intensas.

C. Estudio de casos: ejemplos de estas imágenes en la literatura infantil y juvenil

1. La identidad percibida: las imágenes cuerpo-casa-mundo en los cuentos infantiles

1.1. *Prosopografía simbólica de los cuentos populares*

En la prosopografía de los cuentos tradicionales la descripción es evidente y está organizada en sistemas bipolares: lo bello/lo feo, lo monstruoso o lo deforme. Los héroes y heroínas son bellos, los agresores, brujas, dragones o falsos héroes son de aspecto monstruoso o repulsivo. Juan Eslava Galán, en efecto,

al analizar los cuentos y leyendas de dragones, las reduce a un enfrentamiento entre el principio de lo solar (la espada, el héroe, el día) y el principio de lo lunar (la noche, la serpiente...).

Ahora bien, la bipolaridad de orden moral, es decir, lo bueno frente a lo malo, se representa en la cultura popular por ejemplo en las imágenes de Carnaval analizadas por Bajtin, ya mencionado: D. Carnal/D^a Cuaresma, cuerpo/espíritu, superior/inferior, y por eso lo delgado, lo austero se asocia a lo espiritual; lo abundante, lo hiperbólico, la grasa y otros excesos se asocia a lo corporal, al placer (D. Carnal/D^a Cuaresma). Por ejemplo, como ya dijimos, el Despeluzado sería un ejemplo de esta figura pantagruélica que fascina a los niños, porque tiene greñas, uñas sin cortar, es decir, todos los símbolos del cuerpo en dejadez o sin disciplina. Otros héroes son simpáticos precisamente porque comparten estos gustos: Huckelberry Fin no soporta los zapatos, por ejemplo...

1.2. *Aplicación a la bella durmiente y la casa del terror*

Veamos, entre otros muchos posibles, dos ejemplos concretos de cuentos y leyendas respecto a la interrelación cuerpo-casa-mundo:

La *Bella Durmiente*: es el mismo caso de simbiosis, el sueño mágico de la heroína se extiende al palacio y a su entorno, todo queda en letargo y rodeado de espinos, y es transformado de forma positiva cuando la heroína es desencantada. Pasa lo mismo que en las leyendas del Rey Arturo: el engaño de Ginebra con Lanzarote trae la desgracia a Camelot (la casa) y a todo el reino de Inglaterra, en muchas de estas leyendas hay un motivo similar («el rey durmiente en su lecho», cuando el rey (cuerpo) enferma todo el universo enferma = relación cuerpo-casa-mundo).

La «Casa del Terror», el cuento de los Músicos de Bremen: allí donde habitan monstruo (los animales o los ladrones según queramos entender el cuento), todo son prodigios o fenómenos que hoy diríamos paranormales, es decir, una casa

amenazante para quien se adentra en ella. En Extremadura se llaman Casas del Miedo, o casas encantadas, y aparecen en ellas duendes o personajes (La Mano Negra) que son los que impregnan a la casa de la malignidad. Su equivalencia en otros ejemplos: El Hundimiento de la Casa Usher, de E. A. Poe, los dos hermanos Usher son seres enfermos, estériles, y viven en una casa y en un paraje igualmente horribles, la casa terminan consumiéndose en llamas como símbolo de la destrucción de los personajes. Lo mismo se ve en leyendas urbanas, como los poltersgeist: un ser enfermo o un médium potente atraer el mal a la casa y sólo se puede huir del mal saliendo de la casa.

2. Sentido lúdico del cuerpo en los clásicos infantiles y juveniles

En la literatura infantil hay un planteamiento más lúdico, una visión abierta: es lo que podemos llamar el cuerpo cambiante: Veamos algunos casos:

2.1. Alicia y Gulliver o el tamaño reversible

a) En Alicia, el cuerpo de la protagonista se agranda o se reduce cuando toma una galleta, eso sólo es posible en el mundo alternativo, en el País de las Maravillas, sus flujos corporales influyen sobre el mundo, como ocurre en el mito (historias de mares surgidos de las lágrimas de un dios): por ejemplo, sus lágrimas forman un mar. Es decir, su cuerpo, su casa y el mundo interactúan.

b) También en Gulliver: su cuerpo parece transformarse según el espacio al que llega, y, a tenor de esto, cambia toda la perspectiva

c) Bastián: Bastián, de ser un niño gordo y acomplejado, se va transformando, al pasar a Fantasía, en un héroe salvador, aunque incurre en los clásicos «pecados del héroe» (por ej., los celos con Atreyu, o cómo se deja seducir por Xayide y el Auryn). En todo caso, Bastián se regenera con Dª Aviola y, lo que más interesa, *entra en La Casa del Cambio* antes de llegar al

Agua de la Vida, que es el episodio final. La Casa del Cambio es una casa abierta, diríamos hoy «inteligente», pues se adapta y moldea a la persona. Vemos, pues, que Bastián, al final de la obra, ha cambiado a la par que la casa, Fantasía (el mundo alternativo, salvado) y el mundo real.

En resumen, lo más llamativo de estos casos es que su cuerpo tiene un tamaño cambiante, y, en consonancia con ello, también varía el tamaño de la casa o del mundo en el que habitan. La interrelación es tal que, como en Gulliver, no sabemos si es un gigante o es que los liliputienses son en verdad unos enanos, es decir, que nos sitúan muy bien en *el tema de la perspectiva, del relativismo, de la percepción del mundo desde distintas escalas*, igual que, como veremos en la Casa del Cambio de Bastián, la casa se achica o agranda para que el habitante la vaya percibiendo como un niño pequeño o enano, como un niño mayor, un gigante, etc.

3. La identidad soñada o el doble. Imágenes del doble en la literatura infantil y juvenil

3.1. *El doble como alma externalizada*

Hay cuentos donde el gigante tiene su alma en forma de huevo, pájaro, etc. en otro sitio, por eso es indestructible. Para encontrar su alma, es decir, para matarlo, el héroe debe descubrir dónde se encuentra y viajar a parajes lejanos. Por tanto el gigante puede desdoblarse, estar en dos sitios, lo cual nos recuerda a las acusaciones que se vertían contra las brujas medievales, por ejemplo, la leyenda de San Germán habla de cómo descubrió a varios brujos que estaban cenando con él al mandarlos a buscar a sus casas y ver que «también» estaban en sus camas durmiendo.

3.2. *El doble como agresor o monstruo*

En los cuentos infantiles el motivo más clásico donde se representa *el doble es el encantamiento*, es decir, los cuentos que Bettelheim llama del ciclo animal-novio o animal-novia, El Rey

Rana, La Bella y la Bestia, etc, donde hay siempre un esposo o novio encantado, es decir, con una forma monstruosa o de animal. Curiosamente, esa forma monstruosa se asocia al sueño o a la noche, y es la pareja la que, al violar el tabú, lo descubre. Por un lado tenemos que los cuentos apenas hablan del origen del hechizo, y que a menudo se alude simplemente a una maldición o algo similar. *Bettelheim captó perfectamente que el monstruo no es sino el doble, la identidad oculta del príncipe, que uno y otro son la misma persona en dos fases (vigilia/sueño)*, sólo que la reconciliación en los cuentos sólo viene de que una tercera persona haga conciliables estos dos contrarios (desencantamiento), porque la percepción del doble es peligrosa, y suele llevar a la locura o la muerte (si ves el doble, dicen muchos cuentos y leyendas, como el entierro de uno mismo, o ver la Santa Compañía) es una señal funesta, premonitoria de la propia muerte. En este sentido, el doble adopta la forma y conducta típica de un Agresor, por eso hay que explicar que no es culpa del héroe sino que ha sido encantado.

3.3. *El doble como animal*

Acabamos de ver que la forma normal de monstruo es la de animal horrible, es decir, animal imaginario, no obstante, también aparece el animal como doble en otras leyendas donde no se habla de encantamiento, tales como la del Ratón Pérez, que viene a ser un vestigio de las creencias totémicas, como lo es el cuervo en ciertos mitos nórdicos, acompañando a los dioses.

Los niños prefieren como Doble la forma de animal, es decir, el animal encarna perfectamente la idea del «otro», de lo que atrae al niño por sus poderes, fuerza, libertad, etc. Además, la diferencia entre animal real y animal imaginario es muy débil según el folklore, de lobo se pasa a hombre lobo, de serpiente a dragón, de depredador a monstruo... por eso, los *bestiarios* han constituido una fuente de imaginación permanente. También entre los jóvenes hay un gran interés por los temas de hombres

lobos («Un hombre lobo americano en París») o por supuesto, las historias de vampiros (Drácula).

En resumen, niños y jóvenes se aprovechan de las fábulas pero también de las leyendas de animales imaginarios surten de modelos de dobles: una veces positivos, Nilss Holgersson y sus ocas, y otras veces más negativos, como el clásico cuento de Caperucita.

3.4. Dobles del folklore específico infantil y de las leyendas juveniles contemporáneas (cocos y psicópatas, asustaniños y asustajóvenes)

Un amplio grupo de animales o monstruos se relacionan con niños o jóvenes especialmente en el sentido de darles miedo o causarles pánico: es la figura folklórico del *Coco* o los asesinos del cine teen, como Freddy Krugger. En el caso de los jóvenes, en la literatura fantástica, de terror y de ciencia ficción (son tres subgéneros especialmente vinculados), hay un rebrotamiento de este tema del «asustaniños».

Es como si los jóvenes pasaran una segunda infancia, y que la aparición del doble se vinculara igualmente al periodo de la noche, el sueño o las pesadillas, como *Pesadilla en Elme Street* o *Leyenda Urbana*, o *Sé lo que hicisteis el último verano*, ligado sin duda a las leyendas contemporáneas de los asesinos en serie o psicokillers, no en vano Hannibal Lecter y otros psicópatas persiguen normalmente a jóvenes.

Atención: también hay otros dobles específicamente infantiles que no infunden miedo sino lo contrario: el ratón Pérez, y por qué esos seres mágicos que traen regalos y los dejan en las casas, aunque también aquí tenemos la doble tradición, la dulce o rosa de Sana Klaus o los Reyes Magos, y la otra de las brujas que vuelan por las noches y se meten en las casas y también dejan cosas en función de lo que se les deje a ellas, como Abunda, la diosa de las brujas.

3.5. El doble como disfraz o máscara

A menudo el doble se materializa a partir de un elemento concreto desencadenante, como es la máscara o disfraz, como se ve en la moderna literatura de imaginación (*Batman*, *Superman*, *El hombre enmascarado*, *Lee Falk*), pero también en los mitos clásicos, donde la metamorfosis es un motivo usual: Ulises se disfraza de viejo para ganar a los pretendientes, o Júpiter de mil formas para seducir.

También son héroes conocidos que se disfrazan Fantomas, El Zorro, etc., y, como ocurre con el Coco, según lo que decía Lorca, lo que más desconcierta es esa ocultación, esa forma borrosa, el miedo a lo desconocido, pues, tal como ocurre en la leyenda becqueriana «La Cruz del Diablo», siempre hay la posibilidad de que tras la máscara (el caballero maléfico vestido todo de armadura) no «haya nada», y eso es lo que aterroriza. El mejor disfraz es la invisibilidad, el Hombre Invisible, película en cartelera hoy.

3.6. El doble como máquina o autómatas

El ya aludido Ziolkowski, al estudiar el caso de las imágenes animadas, pone de relieve que ya los griegos crearon artilugios para hacer que las imágenes de los dioses se movieran, y en la Edad Media hay una amplia tradición de relojes y autómatas. En el cuento *Olimpia* de Hoffman el personaje femenino parece una mujer pero en realidad es un muñeco, y esa indeterminación es lo que crea la sensación de lo siniestro. El Golem es una leyenda judía que habla de un autómatas que crea un rabino para defenderse de sus perseguidores, es una *forma sin alma que adquiere voluntad propia*, y por eso se hace siniestro e inquietante. La leyenda del Golem influyó sobre Frankenstein, y éste a su vez sobre los robots, cyborgs, los zombies, etc. Se trata de un doble deshumanizado, destructivo, que encarna las peores pesadillas: como en La Noche de los Muertos Vivientes. Tampoco es casual que, en cuanto al tema de los juguetes, hayamos pasado de dobles o autómatas «bue-

nos» (Pinocho) a otros malos y grotescos («El muñeco diabólico»).

3.7. *El doble como ayudante, guía o espíritu guardián*

También aparece en los cuentos el doble como la imagen del Ayudante, es decir, el espíritu que nos acompaña, asesora o guía. Siguiendo a Jung, el héroe masculino encuentra su parte femenina, que Jung llama *ánima*, en formas del folklore como hadas, damas protectoras, etc. Nótese que el doble tiene una fuerza ambivalente: como en Rayo de Luna o en las sirenas del episodio de La Odisea, seguir al hada puede llevar a la perdición, no siempre es positivo. La ley que rige aquí es la de la compensación: el héroe guerrero «ve» un ánima femenina angelical. Por supuesto, también está la imagen del hada madrina, ángel de la guarda.

3.8. *El doble como sustituto paterno/materno en casos de orfandad*

En el folklore se ve la figura de un doble protector, en el cuento de «Las Hilanderas» o en «Cenicienta» cuando ante la ausencia de la madre, aparece un personaje en funciones de tutela del héroe/heroína, son las hadas madrinas, lo que Thompson llama ayudantes sobrenaturales.

En la literatura juvenil aún es más claro. Emilio Pascual, por su parte, ha insistido en la relación de muchas novelas de aventuras con el tema de la orfandad, por ejemplo, en la relación entre Jim Hawkins y John Silver el Largo, quien no es un simple delincuente sino un modelo para el adolescente que se está formando, entre ellos hay una gran empatía y simpatía.

Por supuesto, en los dos casos es una figura compensatoria, que, ciertamente, equivale en gran medida a los ayudantes o espíritus guardianes antes mencionados, o al papel de los animales agradecidos de Propp, pero con este componente de fijación paterna o materna que crea un vínculo especial, mientras que el ayudante clásico no suele tener este vínculo afectivo tan desarrollado, su papel se limita a darle algo.

3.9. *El doble como pareja o compañeros imaginarios y como disociación*

Hay parejas en la literatura juvenil que encarnan esta visión de personalidades que se complementan o bien que se repelen: que se repelen y destruyen mutuamente, Dr. Jekyll y Mr. Hyde, Peter Pan y Capitán Garfio... Que se complementan; tendríamos Geppeto y Pinocho, y también Bastián y Atreyu, Atreyu es el doble imaginario de Bastián, generoso, agraciado, valiente, etc.

Ahora bien, hay casos en que esta réplica o disociación no es aceptada sino rechazada de plano: es el caso de las posesiones diabólicas, que se explican siempre como la intrusión de un espíritu externo; en cambio, la psiquiatría actual — el caso del Estrangulador de Boston — lo explica simplemente como una enfermedad mental.

3.10. *El doble como sombra y como imagen*

Desde las sombras del Hades en *La Odisea*, que también son muertos, son figuras disminuidas en su voluntad, que actúan de forma mecánica como los autómatas, un poco como los vampiros, en su necesidad de sangre o de otras cosas. Lejos de ser felices o poderosos, las sombras de los difuntos ante las que Ulises sacrifica un cordero para preguntarles cosas son eso, *meras formas evanescentes*, espectros lastimosos, como el padre de Hamlet.

En toda la literatura fantástica la idea del doble se plasma a menudo como imagen, bien borrosa, en ese caso, tenemos la idea de la sombra, o bien con ciertos perfiles, en forma de retrato, escultura, etc.

Como *sombra* tenemos un cuento de Andersen que se llama concretamente «La sombra», el doble de un sabio adquiere independencia total y lo suplanta. La pérdida de la sombra es un tema muy recurrente, lo trata Berceo en la leyenda de Teófilo, y por supuesto en literatura infantil tenemos a Peter Pan, donde la sombra se le rebela.

Las *sombras* de ultratumba también tienen un amplio papel en la literatura fantástica: así, en *El Beso* de Bécquer la estatua castiga al francés profanador, y en *Maese Pérez el Organista*, otra leyenda suya, el doble de ultratumba sigue tocando el órgano.

En el caso de retratos que hacen el papel de dobles, tenemos el caso archiconocido de la obra de Oscar Wilde, *El retrato de Dorian Grey*. Otros ejemplos serían: *Los elixires del diablo* de Hoffman, o *El retrato oval* de Poe, donde los personajes salen de los retratos.

3.11. Ejemplos de estas imágenes en clásicos infantiles y juveniles

3.11.1. El caso del Mago de Oz

Como sabemos, esta obra es singularmente interesante porque, a diferencia de Alicia, no parte de un espejo o un motivo mítico sino de tradiciones locales, de los tornados de Kansas, y ése es el arranque para encontrar el país de Oz, una réplica, como diría Bettelheim, de sus miedos y conflictos.

Dorothy y sus tres compañeros imaginarios positivos, que encarnan la fuerza, la inteligencia y el sentimiento, más la parte negativa (la bruja), aunque también considerar al propio Mago de Oz como su doble, como la parte masculina de su personalidad, que Jung llamó animus, y además tenemos la figura emblemática del perro que la acompaña siempre, que es su doble infantil y más frágil. Según esto, las distintas figuraciones son plasmaciones de su doble, que ocurren justamente en el mundo alternativo, en el País de Oz

3.11.2. Christine Nostlinger

Tiene un librito fantástico, *El Fantasma de la Guarda*, que sintetiza perfectamente la visión del doble, desmitificada para los niños: Nasti, que es una niña medrosa, ante fenómenos raros en su casa (la televisión se apaga sola, se oyen voces, etc) descubre que tiene un «fantasma de la guarda», esto es, Nostlinger

ha hecho una síntesis de las tradiciones folklóricas, y en la línea de los libros desmitificadores de monstruos, ha cogido sus rasgos y los fundido en un personaje, mezcla de poltersgeit, duende casero, fantasma y ángel custodio, y ha hecho que dialogue con la niña. Es decir, lo siniestro está, al igual que por ejemplo en Marcelino Pan y Vino (la estatua animada que está en el desván y que le habla al niño), lo que pasa que, como ocurre en Andersen, el niño tiene una percepción abierta y valiente de la realidad y «puede» con ella.

3.11.3. Otros

En esta misma línea de revitalización de historias de fondo folklórico, Gina Ruck Pauquet escribe *Nuevas historias del duende*, donde asistimos a nuevas aventuras de estos personajes.

Entre otras, están las imágenes del *sueño*, el *disfraz* o máscara, los lugares para cambiar de umbral (el *espejo*, *pozo*, *el desván*...), otros medios (*el elixir*, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*).

Como el tema es muy amplio y estamos al final de este capítulo, nos vamos a centrar en un tema específico, y vamos a dar algunas pinceladas sobre el tema del *espejo*. El espejo, igual que el puente o el pozo, es un médium o umbral al otro mundo, de ahí que Alicia lo utilice como pasadizo al país de Fantasía. Lewis Carroll dice que «detrás del espejo» se invierte la realidad cotidiana y al traspasarlo se puede infringir las leyes de la lógica.

Veamos algunos otros espejos famosos: el espejo de Blancanieves, auténtica bola de cristal donde la madrastra busca la clarividencia; en *La Bella y la Bestia*; en el *Fausto* de Goethe; en *El espejo de la tía Margarita*, de Walter Scott; en *El último reflejo* de Hoffman, o en Hermann Hesse, *El Lobo Estepario*. Sobre tabúes, recuérdese la idea de que los vampiros no se reflejan en los espejos, al carecer de cuerpo.

F. Síntesis final y bibliografía

Hemos visto que según Lecouteux la estatua, pintura o cualquier otro icono son dobles que representan al vivo o al muerto.

la identidad del niño se refleja en la literatura infantil en multitud de personificaciones, de dos clases: las que hablan de su identidad a nivel primario (cuerpo) y de su entorno (casa, hábitat, mundo) y las que hablan de un yo imaginario o soñado, que adopta, como todo doble, formas compensatorias (el doble de Bastián es Atreyu, el doble de una heroína en apuros es un sabio o persona mayor, Dorothy — Mago de Oz, o bien compañeros imaginarios (el hombre de lata...).

Finalmente, también hemos aludido a imágenes relativas a los cambios de nivel, a veces de forma realista (el sueño que transporta al personaje al otro nivel, el tornado que lleva a Dorothy al País de Oz) o de forma más fantástica (el espejo de Alicia)

Hemos visto también la inclinación del niño hacia ciertos temas propios de «lo siniestro», lo que revela la personalidad profunda y contradictoria del niño, que se manifiesta en la creación de mundos imaginarios propios (paracosmos) con los que la buena literatura infantil sabe conectar, por ejemplo, Andersen retoma el tema del juguete en «El soldadito de plomo», lo hace enfrentarse a un duende maligno, se enamora, se encuentra con una rata al caer a la alcantarilla, es fundido en la chimenea (prueba chamánica de insensibilizar el cuerpo), es decir (y esto es común en la literatura infantil y juvenil), *aglutina diversos aspectos de la imaginación, tanto los más tradicionales como los más aparentemente oscuros.*

En resumidas cuentas, *todas las formas de yo alternativo* que hemos visto, desde el alma externalizada hasta la sombra o el autómatas, siempre como réplicas o yo disociados, convergen en un arquetipo básico del folklore y la literatura infantil y juvenil, que es lo que Campbell denominó *el mito heroico*, y que

describió en una serie de episodios básicos, como la llamada de la aventuras, la ayuda sobrenatural, el cruce del umbral, etc. Todos estos elementos están universalizados, pero su plasmación es muy variables, por eso Campbell llama a su libro *El héroe de las mil caras*.

Pues bien, desde el héroe real o percibido en un momento dado al héroe soñado va todo el arco de pruebas e incidentes que desarrollan los cuentos, de modo que *este héroe fruto de la superación* es el doble ideal en el momento de partida. Un ejemplo clarísimo lo tenemos en los cuentos que los folkloristas llaman de *héroes pocos prometedores*, es decir, de personajes que inicialmente están en una situación muy desfavorable: Cenicienta, Pulgarcito, El Patito Feo, la leyenda bíblica de José y sus hermanos... todas estas historias tienen en común que nos presentan héroes por los que nadie apostaría nada y que, sin embargo, al final, con tenacidad y esfuerzo, son quienes triunfan, al igual que ocurre con Jim en *La Isla del Tesoro* o los niños de Dickens. Este arquetipo del héroe que se tiene que superar está presente por todas partes, no sólo en los clásicos sino en la clásica y moderna literatura y cine de aventuras e imaginación, como en *Juventud* de Conrad, *El libro de la selva* de London, *Conan* o en *La Guerra de las Galaxias*.